

Calcul Mental - Feature - Fonctionnalité #607

bouton "rejoue"

03/09/2010 15:24 - Philippe Cadaugade

<b>Statut:</b>	Fixed - Corrigé - Implémenté	<b>Début:</b>	03/09/2010
<b>Priorité:</b>	Normale	<b>Echéance:</b>	09/12/2010
<b>Assigné à:</b>	Philippe Cadaugade	<b>% réalisé:</b>	100%
<b>Catégorie:</b>	IHM	<b>Temps estimé:</b>	2.00 heures
<b>Version cible:</b>	Version idéale		
<b>Description</b> On pourrait avantageusement ajouter un bouton à l'interface exercice qui permette de "rejouer". Par "rejouer" et pas "refaire", j'entends SANS QUITTER refaire le même exercice, mais du niveau suivant si on avait réussi.			

Historique

#1 - 09/09/2010 12:39 - Philippe Cadaugade

- Statut changé de New - Nouveau à Fixed - Corrigé - Implémenté
- Assigné à mis à Philippe Cadaugade
- % réalisé changé de 0 à 100

Bouton "Rejouer" ajouté; je me suis posé la question de savoir s'il devait être accessible en permanence ou seulement à la fin de l'exercice. J'ai opté pour la deuxième solution...

#2 - 09/09/2010 19:44 - Hervé Baronnet

Dans la plupart des logiciels du Terrier il y a un bouton "recommencer/rejouer/refaire" qui correspond à recommencer un même type d'activité avec un niveau de difficulté équivalente, mais pas identique pour ne pas tomber dans le conditionnement

et

un bouton "continuer" pour aller à un niveau de difficulté supérieur.